SCHNELLER EINSTIEG IN FRONTIER

FRONTIER DISKETTEN

In diesem Paket finden Sie außerdem eine Frontier Programm-Diskette sowie eine Frontier Daten-Diskette. Die Programm-Diskette sollte "schreibgeschützt" sein. Bei 3,5-Zoll-Disketten heißt das, daß Sie dafür sorgen müssen, daß der Plastikschalter in der Ecke der Diskette in die Position geschoben ist, in der das Loch freibleibt. Die Daten-Diskette sollte "nicht schreibgeschützt" sein (d.h., es können Daten auf ihr geschrieben und gelöscht werden).
Bei 3,5-Zoll-Disketten müssen Sie also dafür sorgen, daß der Plastikschalter in der Ecke der Diskette das Loch schließt.

LADEN VON FRONTIER

Amiga

Kompatibel mit: Allen Amigas
Speicherbedarf: Mindestens 1 MB RAM

Falls Ihr Computer eingeschaltet ist, schalten Sie ihn aus. Warten Sie mindestens 30 Sekunden und schalten Sie ihn dann wieder ein. Hierdurch wird die Gefahr, daß ein Virus Ihre Disketten infiziert, auf ein Minimum verringert. Legen Sie die Frontier Programm-Diskette in das Laufwerk 0 (das interne Laufwerk) Ihres Computers. Der Computer lädt das Programm automatisch. Wenn der Ladeprozeß abgeschlossen ist, legen Sie die Frontier Daten-Diskette ein.

Wenn Sie eine Festplatte haben, legen Sie die Frontier Programm-Diskette vor dem Einschalten des Computers in Laufwerk 0.

Installation auf Festplatte
Schalten Sie Ihren Computer wie gewohnt ein. Öffnen Sie die Festplatten-Schublade durch Doppelklicken mit der Maus und wählen Sie die Schublade aus, in der Sie Frontier installieren wollen. Legen Sie die Frontier Programm-Diskette in Laufwerk 0. Wenn das Diskettensymbol auf dem Bildschirm angezeigt wird, öffnen Sie es, indem Sie darauf doppelklicken. Ziehen Sie nun das Frontier-Symbol in das Festplattenverzeichnis, das Sie im vorigen Arbeitsschritt ausgesucht haben. Wenn Sie Frontier laufen lassen wollen, klicken Sie auf das Frontier-Symbol.

Atari ST

Kompatibel mit: 520ST, 520STE, 1040ST, 1040STE, Mega ST, Mega STE
Speicherbedarf: Mindestens 1 MB RAM

Falls Ihr Computer eingeschaltet ist, schalten Sie ihn aus. Warten Sie mindestens 30 Sekunden und schalten Sie ihn dann wieder ein. Hierdurch wird die Gefahr, daß ein Virus Ihre Disketten infiziert, auf ein Minimum verringert. Legen Sie die Frontier Programm-Diskette in das Laufwerk A: (das interne Laufwerk) Ihres Computers. Das Programm wird automatisch geladen und ausgeführt. Wenn der Ladeprozeß abgeschlossen ist, legen Sie die Frontier Daten-Diskette ein.

Installation auf Festplatte

Falls gewünscht, können Sie die Programmdatei "Frontier" auf die Festplatte kopieren und das Programm von dort aus laufen lassen. Falls Sie nicht wissen, wie Sie dabei vorgehen müssen, sehen Sie bitte in Ihrem Computer-Handbuch nach.

IBM PC und Kompatible

Kompatibel mit: 256-Farben MCGA/VGA auf: 386S, 386, 486SX, 486, Pentium
Speicherbedarf: Mindestens 2 MB RAM, EMS-Speicher

EMS-Speicher (Expansionsspeicher) ist für Frontier erforderlich. Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob Sie EMS haben, sehen Sie bitte in Ihrem Computer-Handbuch nach.

Schalten Sie Ihren Computer ein. Wenn die Eingabeaufforderung C:\> angezeigt wird, legen Sie die Frontier Programm-Diskette in Ihr Laufwerk A: ein. Geben Sie A: ein und drücken Sie die **EINGABETASTE**. Wenn die Eingabeaufforderung A:\> erscheint, geben Sie **FRONTIER** ein. Drücken Sie anschließend die **EINGABETASTE**. Das Programm wird automatisch geladen laden und laufen.

INSTALLATION AUF FESTPLATTE

Um Frontier auf einer Festplatte zu installieren, geben Sie bei der Eingabeaufforderung A:\> nicht **FRONTIER**, sondern **INSTALL** ein und drücken anschließend die **EINGABETASTE**. Folgen Sie den Anleitungen, die auf dem Bildschirm ausgegeben werden.

PROBLEME BEIM LADEN

Falls sich (was sehr unwahrscheinlich ist) Frontier nicht laden läßt, schicken Sie bitte die fehlerhafte Diskette (nicht die Verpackung) zusammen mit Ihrem Namen und Ihrer Adresse in einer gepolsterten Versandtasche passender Größe an die untenstehende Adresse. Bitte helfen Sie unserer Kundendienst-Abteilung, indem Sie möglichst genaue Angaben über Ihre Systemkonfiguration (einschließlich aller Ihrer RAM- und Expansionsspeicher-Geräte) machen. Schicken Sie den Umschlag an: FRONTIER Replacements, Gametek (UK) Limited, 5 Bath Road, Slough, Berks. SL1 3UA, England

Gametek (UK) Limited wird sich bemühen, die fehlerhafte Diskette innerhalb von 28 Tagen nach Erhalt zu ersetzen.

DAS SPIEL BEGINNT

Wenn das Spiel gestartet wird, ist es zunächst im Demo-Modus. Drücken Sie irgendeine Taste oder die linke Maustaste, um das Startmenü anzuzeigen. Dieses Menü hat 5 Optionen. (1) ist die empfohlene Startposition. Mit (2) und (3) können Sie an anderen Positionen im System starten. Wenn Sie (4) wählen, wird automatisch die zuletzt geladene oder gesicherte Position aufgerufen. Und mit (5) können Sie andere, zu einem früheren Zeitpunkt auf Diskette gesicherte Positionen laden. Wenn Sie in der Demo eine der Tasten "1" bis "5" drücken, kommen Sie direkt an die entsprechenden Positionen.

SPIELOPTIONEN UND LADEN/SICHERN DES SPIELES

Von innerhalb des Spieles kommen Sie zum Bildschirm "Optionen", indem Sie zweimal **ESCAPE** drücken oder zweimal das Pausensymbol anklicken (oder beide Verfahren kombinieren). Mit diesen Optionen können Sie die Spielumgebung an Ihre eigenen Bedürfnisse anpassen und Spiele laden bzw. sichern. Die Option "Dateinamenerweiterungen benutzen" hängt automatisch eine Zahl an den Namen des Commanders und hilft Ihnen so, die Übersicht über Ihre letzten Versionen zu behalten.

Wenn Sie im Bildschirm "Optionen" sind (siehe oben), können mit den Symbolen 7, 8 und 9 Spielpositons-Dateien geladen, gesichert und gelöscht werden.

Spiel laden, Symbol 7 Wenn Sie auf dieses Symbol klicken, können Sie die zu ladende Datei auswählen. Laufwerke und Verzeichnisse können durch Klicken auf die Namen gewechselt werden. Zum Laden der gewünschten Datei klicken Sie auf ihren Namen.

Spiel sichern, Symbol 8 Wenn Sie auf dieses Symbol klicken, werden Verzeichnisstruktur und Inhalt der Laufwerke angezeigt. Zum Sichern wählen Sie das Laufwerk und das Verzeichnis durch Klicken auf die entsprechenden Namen aus. Wenn nötig, können sie den Namen des Commanders ändern, indem Sie oben am Bildschirm auf den Namen klicken und dann den neuen Namen eingeben. Der Name kann bis zu acht Zeichen lang sein. Wenn Sie die **EINGABETASTE** drücken oder auf das OK-Symbol klicken, wird der geänderte Name übernommen. Durch wiederholtes Drücken der Eingabetaste bzw. Klicken auf das OK-Symbol oder die **EINGABETASTE** wird die Position gesichert.

Datei löschen, Symbol 9 Wie bei den Symbolen 7 und 8 erhalten Sie auch hier eine Anzeige der Verzeichnisstruktur und des Inhalts der Laufwerke. Durch Klicken auf die entsprechenden Namen wählen Sie das gewünschte Laufwerk und Verzeichnis. Wenn Sie auf einen Dateinamen klicken und auf die J/N-Abfrage mit J antworten, wird diese Datei gelöscht. Hier ist Vorsicht angebracht: wenn Sie etwas anderes als "J" eingeben, wird die Datei nicht gelöscht.

Spiel beenden, Symbol 10 Hiermit kehren Sie zur Einführungssequenz zurück.

Wenn Sie auf eins der Symbole "1" bis "4" klicken, kehren sie zum Spiel zurück.

STEUERUNG

Es ist möglich, Frontier nur mit der Tastatur zu spielen. Es kann aber auch mit einer kompatiblen Maus bzw. einem Joystick zusammen mit der Tastatur bedient werden.

FLUGSTEUERUNG

A	oder	(Maus heranziehen + rechte Maustaste)	herunterziehen
Y	oder	(Maus wegbewegen + rechte Maustaste)	hochziehen
[;]	oder	(Maus nach links + rechte Maustaste)	Linkskurve
[:]	oder	(Maus nach rechts + rechte Maustaste)	Rechtskurve
EINGABETASTE			mehr Leistung
UMSCHALTTASTE (rechts)			weniger Leistung
F1 - F10			identisch mit Symbolen 1-10
LEERTASTE			Waffe abfeuern

Überblick über Symbole

Der folgende Strukturbaum gibt einen Überblick über die Symbole und ihre Funktion.

Aussicht nach vorne

Aussicht nach hinten

Turm/Gefechtstand

Außenansicht

Galaktishe Karte

Aktuelle Sterne-systemkarte

Schiffs-ausrüstung

Profil für Commander

Mannschaftsliste

Fracht an Bord

Passagierliste

Unerledigte Kontrakte

Bergbauinstallation

Kommunikations

Vertikal-Start (ohne) Erlaubnis

Vertikal-Start (mit) Erlaubnis

Maschinen aus

Autopilot

Manueller Flug

Hyperspace

Fahrgestell einfahren

Fahrgestell ausfahren

Identifikationstext an

IIdentifikationstext aus

Galaktishe Karte

Daten

Einzoomen

Auszoomen

Werkzeug

Galaktische Aussicht

Nach Galaktische Karte

Wirtschafts-wesen

Sozial-struktur

Umlaufsbahnenkarte

Stalks aus

Raster aus

Handels routen aus

Identifikation-stext aus

Einzoomen

Auszoomen

Nach Galaktische Karte

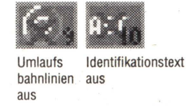
Aktuelle Sternesystemkarte

Einzoomen

Auszoomen

Werkzeug

Ziel



Umlaufs bahnlinien aus

Identifikationstext aus